SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT
Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

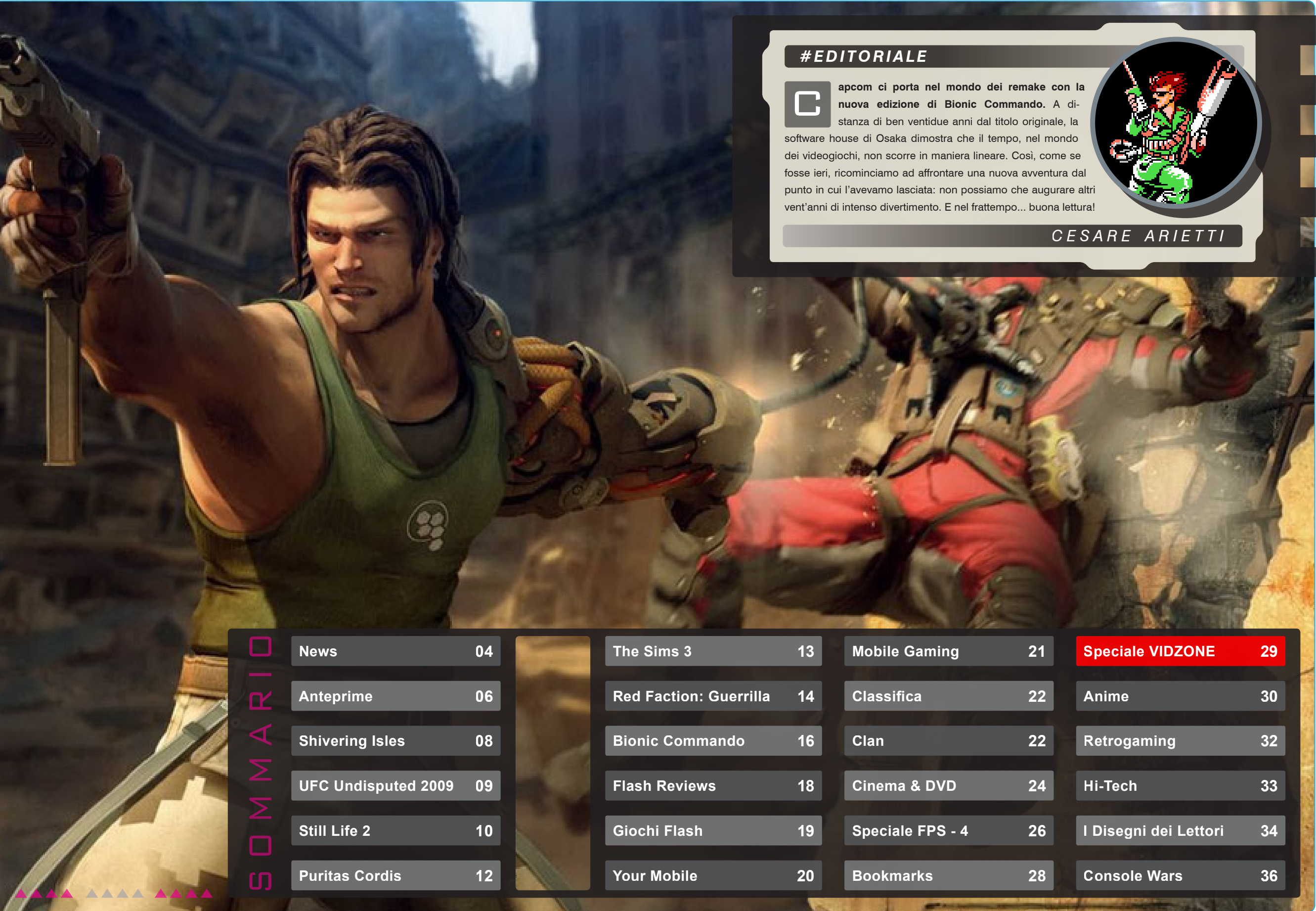
CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso

HANNO COLLABORATO:
Nada Shahin, Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Massimo Groppi, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Marco Macchitella, Christian Velcich

ONLINE STAFF:
Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Vicolo delle Grotte 18
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA:
Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision Italia (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Everyeye (Domenico Panebianco), Atomic Europe, Upper Deck (Massimo Nicora), Vivendi (Alessandro Murè), Atari Italia (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)

#EDITORIALE

Capcom ci porta nel mondo dei remake con la nuova edizione di Bionic Commando. A distanza di ben ventidue anni dal titolo originale, la software house di Osaka dimostra che il tempo, nel mondo dei videogiochi, non scorre in maniera lineare. Così, come se fosse ieri, ricominciamo ad affrontare una nuova avventura dal punto in cui l'avevamo lasciata: non possiamo che augurare altri vent'anni di intenso divertimento. E nel frattempo... buona lettura!

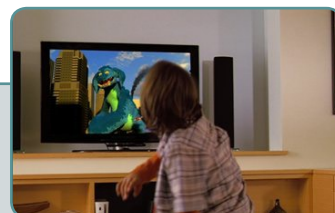
CESARE ARIETTI

SOMMARIO

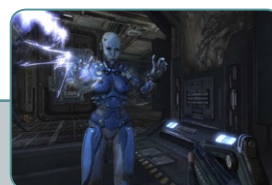
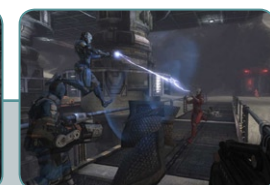
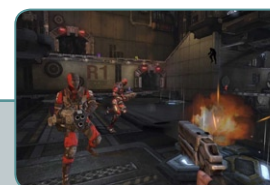
TARGET NEWS

DALL'1 AL 3 GIUGNO IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI... SI TRASFORMA IN UNA GRANDE FIERA!

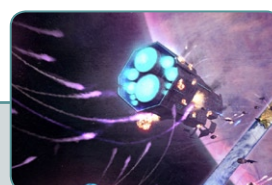
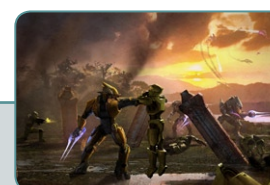
LOS ANGELES 2009: TORNA L'E3

Nonostante gli annunci e le smentite, l'E3 è più vivo che mai. L'edizione 2009 della kermesse di intrattenimento elettronico più famosa del mondo ha visto schierati i tre colossi del divertimento, pronti a darsi battaglia sul terreno dell'innovazione. Dichiarazioni al vetriolo: come quella rilasciata da **Kojima** sul palco **Microsoft,** dove ha presentato **Metal Gear Solid: Rising** per 360, spin off del quarto capitolo. **SONY**, invece, ha dato spazio a **Uncharted 2** e **MAG**, che permette il multiplayer per 256 giocatori contemporaneamente. Chiude **Nintendo**, con l'annuncio di **Super Mario Galaxy 2** e un nuovo capitolo per **Zelda**... da brivido!

IL MOVIMENTO DEI GIOCATORI DIVENTA PROTAGONISTA: TRA CASUAL GAMING E NUOVE APPLICAZIONI

360: ECCO IL PROGETTO NATAL

L'E3 di questo anno ha aperto di fatto la strada al mondo dei casual gamers anche in ambito **360**. Tra le rivelazioni di questa edizioni merita spazio il **Project Natal**, sistema che ricorda **Eye Toy** di **PlayStation** ma che sembra avere applicazioni molto più profonde. Consentirà di 'catturare' i movimenti dei giocatori con precisione, registrano ogni gesto e riproducendolo su schermo. Potremo quindi guidare imitando la presa sul volante o fare il cambio gomme 'a mano', oscillando avanti e indietro il braccio e ruotando il polso. Sulla precisione ci sono ancora riserve, ma sarà di sicuro la novità del prossimo Natale...

DISPONIBILE IL TITOLO UBISOFT PER IL DOWNLOAD!

CELLFACTOR CORRE ONLINE...

Ubisoft ha annunciato l'arrivo di CellFactor: Psychokinetic Wars su Xbox Live Arcade e PlayStation Network. Il titolo in prima persona, vanta una campagna single player (con ben 30 sfide diverse), ma anche una più articolata modalità multiplayer formata dai classici **Death Match**, **Capture the Flag**, **Team Death Match** e **Assault**. **CellFactor: Psychokinetic Wars** può essere scaricato per 800 **Microsoft Points** o al costo di 9.99 Euro dal **PS Store**.

MICROSOFT ANNUNCIA UN PREQUEL PER MASTER CHIEF!

HALO REACH SARA' UN FPS!

Dopo l'annuncio dello sviluppo di Halo Reach, sono circolate voci che ipotizzavano il titolo come un nuovo **RTS**. **John Schappert** vice presidente **Microsoft**, ha invece chiarito che il progetto sarà un puro **First Person Shooter**. Questo significa che il prossimo anno potremo mettere le mani su un vero e proprio prequel della saga, che svelerà interessanti antefatti sui protagonisti della serie e sui misteri che circondano il mondo di **Halo**. La guerra sta per ricominciare...

SAMUS ARAN RITORNA SU WII CON I DEVELOPER TECMO!

IL TEAM NINJA PER METROID

Ebbene sì: un cross-over inaspettato tra due storiche case del divertimento! Nintendo e Team Ninja insieme per **Metroid Other M**, nuovo capitolo della serie mostrato in un'interessante trailer all'**E3**. Il gioco sembra coniugare elementi da azione in terza persona a caratteristiche da **FPS**, mentre il rapporto tra personaggi ricorda più un Gioco di Ruolo made in Japan piuttosto che il classico esplorativo "in solitario". Riuscirà a superare il successo dei **Retro Studios**?

FLASH NEWS

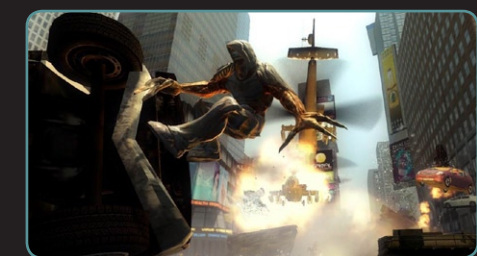
WARHAMMER CONTEST!

Dal 17 al 24 giugno si svolgerà l'Ascesa dei Re dei Sepolcri in **WO: AOR**. I vincitori potranno accedere al nuovo dungeon in anteprima!

FLORENSIA DA SCARICARE

E' stato rilasciato un nuovo client gratuito per Florensia, il popolare **MMORPG** marittimo, aggiornato più leggero da scaricare!

MARIO GALAXY... AGAIN!

Il miglior platform del decennio torna in scena con un secondo capitolo. Appuntamento su **Wii** nei prossimi mesi... lo spazio ci aspetta!

PROTOTIPI IN LIBERTA'...

L'atteso e già discusso Prototype è disponibile in tutti i negozi italiani. Il gioco è stato rilasciato su **Xbox 360**, **PlayStation 3** e **PC**.

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: EEA / GENERE: SPORT / GIOCATORI: 1 / 2 / USCITA: 2009

FIFA 2010

ANTEPRIMA completa

A cura di: Angelo 'Angelo89' Bruno

Dopo l'E3 2009, le voci che circolano attorno al nuovo Fifa 2010 sono sempre più intriganti. Le premesse sono ottime e i cambiamenti risultano evidenti, ben oltre il semplice miglioramento. Il gioco introduce il sistema di dribbling e movimento a 360°, regalando un'esperienza completamente nuova al fan della serie. Avremo a disposizione ogni spazio possibile per attaccare e difendere, non ci saranno più i binari di movimento prestabiliti che ci obbligheranno ad andare dritti o spostarci radicalmente in diagonale sinistra o destra. Inoltre, è previsto un nuovissimo sistema di controllo della palla, che garantisce una precisione nel controllo della sfera in base al suo livello di qualità. Anche il sistema di difesa è stato migliorato: i passaggi filtranti, alti o bassi che siano, risulteranno meno efficaci grazie ad una gestione più accurata del pressing. Aspettiamo con ansia una prova sul campo giocabile. Restate Sintonizzati!

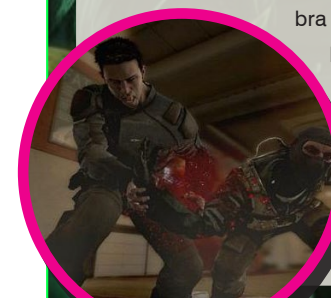
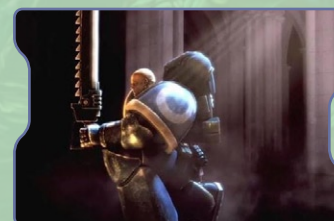
NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

PIATTAFORMA: PS3 / PUBLISHER: NAMCO BANDAI / GENERE: AZIONE / DATA DI USCITA: 2009

DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION

ANTEPRIMA completa

A cura di: Thomas 'Tommypast' Pastorino

Dopo i primi due capitoli divertenti ma globalmente non proprio eccezionali usciti qualche anno fa, Namco Bandai ha deciso di ripresentare una nuova versione, intitolata **Dead to Rights: Retribution**, per **PlayStation 3** e **Xbox 360**. In base a quanto annunciato dagli sviluppatori di **Volatile Games**, la struttura del gioco sembra completamente modificata rispetto agli episodi precedenti... I protagonisti sono il poliziotto della **Jack Slate** e il suo fido compagno a quattro zampe **Shadow**, che impegnati a liberare città di **Grant City** da tutti i malviventi che imperversano nelle strade. Potremo combattere a mani nude o coivolgere **Shadow**, prendendo direttamente il suo controllo. Se le premesse saranno mantenute, i fan di **Jack** saranno sicuramente entusiasti!

PIATTAFORMA: XBOX 360 / PUBLISHER: THQ / GENERE: SPARATUTTO / DATA DI USCITA: 2009

SPACE MARINE

ANTEPRIMA completa

A cura di: Simone 'Cippo' Ceppetelli

Ecco un nuovo capitolo della saga di Warhammer. Ci troviamo nel quarantunesimo millennio, le varie galassie dell'universo sono ormai colonizzate da numerose razze aliene e dagli umani. Caratteristica principale che contraddistingue gli esseri umani dalle altre razze è la presenza, nel proprio esercito, di individui geneticamente potenziati, in grado di adattarsi ad ogni situazione: stiamo parlando degli **Space Marines**. Ed è proprio nei panni di un Marine dello spazio che ci troviamo in **Warhammer 40000: Space Marine**, primo sparatutto in terza persona ispirato all'omonimo gioco da tavolo. Il titolo sarà una combinazione esplosiva tra lotta corpo a corpo e scontri a fuoco con armi devastanti. Attendiamo maggiori notizie e dettagli... lo spazio ci attende!

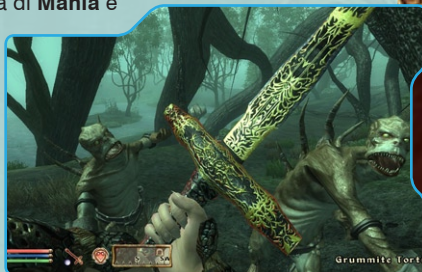
NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

REVIEWS — SVILUPPO: BETHESDA / PUBLISHER: 2K GAMES / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

THE ELDER SCROLLS IV SHIVERING ISLES

ESTATE... TEMPO DI GRANDI ESPANSIONI!

RECENSIONE completa — A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

The Elder Scrolls IV: Shivering Isles regala circa trenta ore di gameplay e risulta a tutti gli effetti qualcosa di più di una semplice espansione, caratterizzato da tanti nuovi nemici (circa una ventina), da due nuove città/quartieri (**Crogiolo** e **Bliss**) e altri villaggi ed accampamenti, grotte, dungeon e fortezze. Non mancano le novità anche in fatto di armamenti: le armi saranno ricche di poteri fusi in modo inedito, rendendo ogni oggetto particolare ed utile a suo modo. La città principale, chiamata **New Sheoth** è divisa in due quartieri che rappresenteranno, anche esteticamente le due forme di pazzia presenti nelle isole. **Bliss** è terra di **Mania** e sarà caratterizzata da ambienti pieni di luce, sfarzosi, ricchi e colorati; **Crogiolo**, invece, è terra di **Demenza**, e sarà caratterizzata da ambienti bui, con vegetazione scarsa e secca. Insomma, nonostante i tre anni trascorsi dall'uscita del titolo originale, **Oblivion** risulta essere un titolo ancora oggi che sa di capolavoro assoluto!

DISPONIBILE ANCHE PER: PC, PlayStation 3

COMMENTA — COLLABORA — BUY NOW!

Voto	Punteggio	Commento
Grafica	90	+ Ambientazioni suggestive! + Ancora oggi è gradevole!
Giocabilità	90	+ Il concept di base lo conoscete + ... ma resta davvero buono!
Sonoro	85	+ OST fortemente evocativa... + Effetti specifici per tutto!
Longevità	96	+ Trenta ore di gioco... + ... non finiranno facilmente!
GLOBALE	90	

SITO WEB

REVIEWS — SVILUPPO: YUKE'S MEDIA / PUBLISHER: THQ / GENERE: PICCHIADURO / GIOCATORI: 1 / 2

UFC UNDISPUTED 2009

IN QUALE MODO DESIDERA ANDARE AL TAPPETO, MONSIEUR?

RECENSIONE completa — A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Il panorama videoludico può finalmente vantare qualcosa di nuovo nel suo parco-giochi di titolo sportivi! UFC 2009 Undisputed propone un titolo altamente realistico e assolutamente innovativo. Sono presenti ben sei stili di combattimento delle maggiori famiglie di lotta libera, divisi per striking e grappling. Le prime tre classi sono **Boxing**, **Kickboxing** e **Muai Tai**, le seconde tre classi sono **Wrestling**, **Judo** e **Brazilian Jiu Jitsu**. Avremo a disposizione diversi modi per mandare a tappeto il nostro avversario, il tutto realizzato con cura sia nei movimenti che nell'impatto: una raffica di pugni veloci in pieno volto comporterà un senso di smarrimento del lottatore, portandolo a cadere pronto per essere definitivamente sconfitto per K.O. tecnico... Con una giocabilità così, poteva essere trascurata la parte tecnica del titolo? Assolutamente no, e i ragazzi di **THQ** hanno fatto anche in questo caso un lavoro più che buono. L'impronta chiara che vogliono dare è quella di un vero e proprio programma televisivo. La grafica è ottima, è stata riposta veramente tanta cura nel realizzare questo titolo sotto ogni aspetto, le animazioni del viso sono realizzate in modo perfetto e la fisicità dei lottatori è resa credibile grazie ad una scelta astuta dell'utilizzo dell'illuminazione e del sudore. Ci troviamo davanti ad un titolo che merita assolutamente di essere giocato!

IN ESCLUSIVA PER: XBox 360

COMMENTA — COLLABORA — BUY NOW!

Voto	Punteggio	Commento
Grafica	82	+ Modelli ben definiti... + ... ed effetti molto credibili!
Giocabilità	92	+ Semplice ed immediato! + Risulta più vario del previsto!
Sonoro	90	+ Telecronaca appagante... + ... ed effetti realistici!
Longevità	87	+ Tante modalità di gioco! + Per gli appassionati è un must!
GLOBALE	90	

SITO WEB

STILL LIFE 2

NELLO STATO DEL MAINE SI AGGIRA UN SERIAL KILLER!

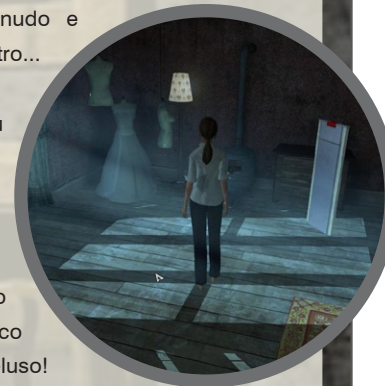
RECENSIONE completa

A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

A quattro anni di distanza dal primo capitolo, l'attesissimo seguito di Still Life, avventura grafica della Microids, vede la luce in esclusiva su **PC**. Gli sviluppatori hanno riposto molta fiducia nel titolo, proponendo su carta un ambiente di gioco ricco e innovativo e costruendo una trama complessa, intrigata e ben orchestrata, che si pone l'obiettivo di sistemare alcune faccende non risolte alla fine del primo **Still Life**.

Ritroviamo **Victoria Mcpherson** alle prese con un nuovo serial killer nello Stato del Maine. Questo assassino, soprannominato **L'esecutore dell'est**, farà tornare alla mente della nostra bella Victoria il killer lasciato annegare in un mare di Chicago, dopo un colpo di pistola al petto. Il modus operandi del nuovo assassino sarà quello di rapire giovani e belle ragazze ventenni per torturarle, mutilarle e successivamente ucciderle con un colpo di pistola. La particolarità dell'**Esecutore**, sarà quella di vantarsi dei suoi atti crudeli con la polizia e la stampa, inviando i suoi video della cattura e delle torture delle vittime, dopo un accurato montaggio per non lasciare indizi che possano svelare il suo nascondiglio. Il caso coinvolgerà **Victoria** tra passato e presente, perché il modus operandi del killer influenzerà i ricordi della ragazza, costringendola a ripercorre ciò che successe quattro anni prima.

Per coloro si fossero persi il primo **Still Life**, o per chi non ricordasse per bene la storia, sono presenti numerosi articoli da leggere a riguardo, quindi nessuna paura. Dopo le prime ore di gioco, l'impressione che **SL2** ci regala è quella di non voler svelare mai parti importanti della trama, cercando di costruire un puzzle con pezzi piccoli, lasciando costantemente spazio al videogiocatore per valutare le possibili soluzioni e trarre le conclusioni sulla vicenda che si sta svolgendo, con la sensazione di essere costantemente in pericolo da qualcosa... Il punto di forza è senza ombra di dubbio la trama, che riesce a regalare suspense e colpi di scena.

Le novità dal punto di vista del gameplay non mancano assolutamente, e anche questa è una scommessa vinta degli sviluppatori. La fase investigativa 'valigetta alla mano', stile **CSI**, è stata notevolmente ampliata: il nostro kit vedrà la comparsa di oggetti non presenti nelle poche fasi investigative del primo capitolo. Avremo a disposizione il classico spray rivelatore per svelare le macchie di sangue (o inchiostro?) nascoste, lo scanner 3D per il prelievo delle impronte, un microscopio per individuare qualcosa di non visibile ad occhio nudo e molto altro...

Purtroppo a volte dovremo ripercorrere più volte le stesse location, rendendo l'azione di gioco ripetitiva, e non potremo gioire al massimo del comparto grafico, discreto ma non all'altezza dei nuovi standard. Comunque chi proverà **Still Life 2** potrà trovarlo allo stesso livello del primo capitolo (o forse poco meno) ma sicuramente nessuno ne rimarrà deluso!

IN ESCLUSIVA PER: PC

COMMENTA
COLLABORA

BUY NOW!

Grafica 65
+ Lo stile funziona...
- ... ma si poteva fare di più!

Giocabilità 75
+ Il concept è interessante!
- A volte ripetitivo e macchinoso!

Sonoro 85
+ Il doppiaggio è notevole...
+ ... e risulta immersivo!

Longevità 89
+ Oltre venti ore di gioco...
- I neofiti potrebbero annoiarsi!

GLOBALE 80

SITO WEB

PURITAS CORDIS

LA PROFEZIA GRAFICA SI È AVVERATA!

RECENSIONE completa A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Dopo circa due anni dall'uscita della prima avventura, **Nina Kalenkov** torna ad occuparsi di una strana faccenda in cui si vedrà invischiata caso. **Secret Files 2 Puritas Cordis**, uscito il 5 Maggio, vede la sua apparizione su **Nintendo DS**, **Wii** e **PC**. La trama nel complesso risulta molto scorrevole e piacevole, ricca di scene di intermezzo realizzate con cura e tanti colpi di scena che permetteranno anche un cambio di scena e, quindi, di avere a che fare con diverse ambientazioni, per non far scemare l'interesse del videogiocatore. Il titolo DeepSilver regala una bella grafica: sono presenti tante ambientazioni, tutte ricche di dettagli e ben curate. Ogni scenario sarà caratterizzato da una cura dei particolari che rende piacevole l'analisi della scena alla ricerca di indizi. Accurato e credibile anche il doppiaggio, in inglese e sottotitolato in italiano, così come gli effetti sonori in generale. Un gioco ben riuscito, che non delude sotto ogni aspetto: insomma, un'avventura grafica da non perdere!

DISPONIBILE ANCHE PER: XBox 360, Wii, Nintendo DS

Voce	Voto	Note
Grafica	80	+ Animazioni convincenti! + Ambienti suggestivi!
Giocabilità	86	+ Semplice e intuitiva! - Nessuna novità implementata!
Sonoro	88	+ Ottime doppiaggio! + Musiche soddisfacenti!
Longevità	70	+ La storia è coinvolgente! + Intrigante per i fan del genere!

GLOBALE 80

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

THE SIMS 3

LA VITA? SECONDO MAXIS E' UN VIDEOGIOCO!

RECENSIONE completa A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Sviluppato da Maxis e prodotto dalla EA Games, The Sims 3 vede la luce dopo cinque anni dall'uscita del secondo capitolo della saga. L'obiettivo degli sviluppatori è sostanzialmente quello di regalare un gioco vivace, allegro che sappia donare diverse ore di tranquillità, magari anche viaggiando con la mente e fare ciò che avremmo voluto fare nella vita reale. La novità sostanziale del gameplay di **The Sims 3** è una rivisitazione completa della città e del quartiere. Finalmente potremo seguire il nostro 'simmino' fuori dalle quattro mura, mentre si affaccenda con la sua carriera lavorativa o con il suo percorso scolastico. E' stato decisamente migliorato anche il sistema di vita sociale dei sim, che si vedranno automaticamente in possesso di un cellulare per favorire gli incontri nei parchi, per farsi una partita assieme, per dare una festa e quant'altro. Il titolo Maxis propone un notevolissimo editor del personaggio, veramente vasto sia come anatomia che come vestiario. La grafica risulta essere leggermente migliore del predecessore, dando l'impressione di affidarsi più alla buona volontà dei fan che a stupire grazie ai loro stessi mezzi. Consigliato agli appassionati ma adatto anche a tutti coloro che siano interessati a provare un gioco originale diverso.

DISPONIBILE ANCHE PER: Macintosh, Mobile

Voce	Voto	Note
Grafica	70	- Niente di eccezionale... + I fan possono editarla in parte!
Giocabilità	94	+ Un vero mondo virtuale! + Offre molte possibilità!
Sonoro	90	+ Funziona a dovere! + I campionamenti sono buoni!
Longevità	95	+ Può essere infinito! + Assolutamente vario!

GLOBALE 90

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

RED FACTION: GUERRILLA

ANDIAMO A DISTRUGGERE QUALCOSA SU MARTE?

A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

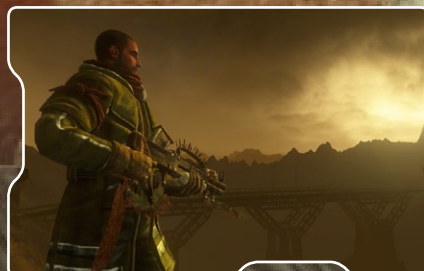
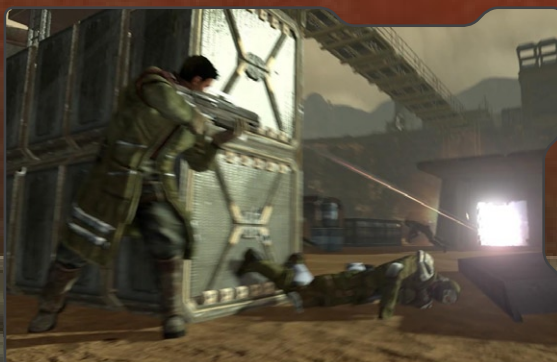
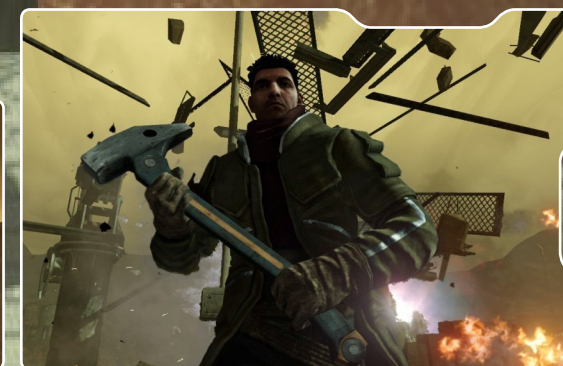
Dopo circa otto anni dall'uscita del primo Red Faction, i ragazzi di Volition portano su next-gen il suo seguito, Red Faction: Guerrilla. Nei panni di **Alec Mason**, ci ritroveremo su Marte a dover spazzare via le forze nemiche chiamate EDF. Il gioco, distribuito dalla **THQ**, vede la sua comparsa su **PC**, **Xbox 360** e **PlayStation 3**, con solo due parole d'ordine: frenesia e distruzione.

Se dovessimo giudicare il gameplay dai numerosi video presenti in rete, verremmo indotti a pensare che **Red Faction: Guerrilla** sia l'ennesimo gioco azione/sparatutto con una semi-insignificante trama. In realtà, i ragazzi di **Volition** hanno apportato una piccola grande novità, che rappresenta una svolta nel mondo dei giochi del genere: il **free roaming**. Il titolo combina l'azione dello "spara e distruggi tutto" al "vaga e circola esplorando la mappa". Questa novità, oltre che ad aumentare la longevità, riesce anche a sorprendere, risultando cosa gradita. Dopo un paio di missioni svolte con i ferri in mano e distruggendo qualsiasi cosa infatti, potremo tranquillamente prenderci una pausa e gironzolare per Marte, grazie ai numerosi veicoli presenti sulla mappa, sparsi per i villaggi industrializzati delle due forze belliche.

In ogni caso il gioco è improntato sull'azione pura e semplice, con un ritmo incalzante, che delineato sulla la mappa attraverso gli obiettivi da raggiungere e completare. Il motore grafico **GeoMod 2.0**, studiato per

bene appositamente per il titolo, fà il suo lavoro. Si tratta del calcolo dei danni subiti dalle impalcature in base ai colpi dei nostri armamenti. Al raggiungimento di un determinato indice, l'edificio crollerà in modo realistico: la soddisfazione è davvero tanta e si ha realmente la sensazione di avere tra le mani armi potentissime.

Oltre alla quest principale, completabile in circa dodici ore di intenso gameplay, il titolo si affida anche a missioni secondarie, forse un po' ripetitive, per aumentare la durata complessiva. La modalità multiplayer è stata sviluppata in modo eccellente e garantisce un notevole quantitativo di ore in più al titolo. Sul piano strettamente online, avremo a disposizione un Deathmatch in solitaria, uno a squadre, missioni di assedio e di demolizione, dove prendere il controllo o abbattere le strutture avversarie

Graficamente non è un capolavoro ma offre comunque una bella visione, anche se a volte gli ambienti appaiono ripetuti e riciclati. **Red Faction: Guerrilla** ha tentato di regalare una nuova visione di gioco del genere "uccidi e distruggi" e possiamo dire che in parte la missione si sia compiuta. In sostanza potremmo concludere con una battuta'scolastica': il gioco studia... ma non si applica abbastanza!

IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA

Grafica 70
+ Ottima interazione con gli edifici
+ Location troppo scarne!

Giocabilità 80
+ Immediato e distruttivo...
- ... peccato per la ripetitività!

Sonoro 70
- Nella media e niente di più...
+ ... ma svolge il suo lavoro!

Longevità 91
+ Molte missioni da svolgere!
+ Buono anche il multiplayer!

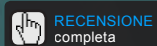
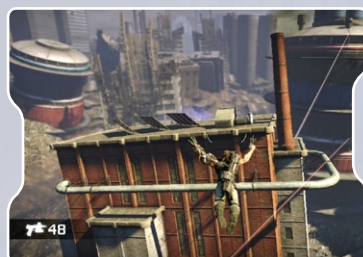
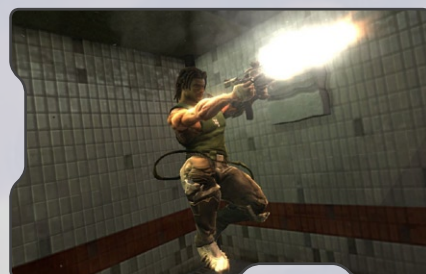
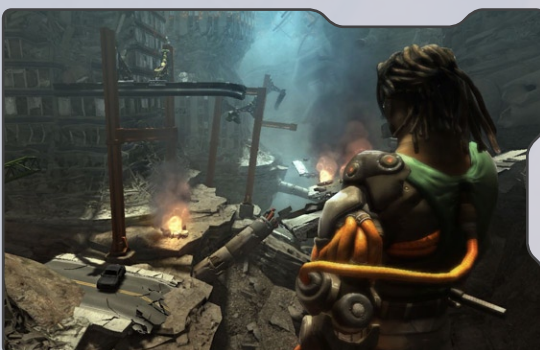
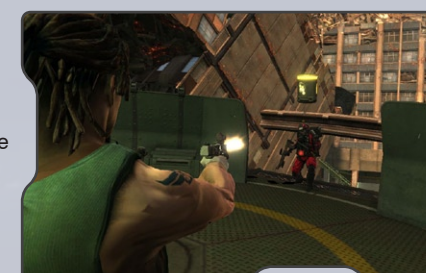
GLOBALE 80

SITO WEB

SVILUPPO: SOS GAMES / PUBLISHER: GUST / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

BIONIC COMMANDO

TORNA IL GRANDE CLASSICO CREATO DA CAPSULE COMPUTERS!

RECENSIONE completa

A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

Di acqua sotto i ponti, da quel lontano 1987, ne è passata. Nathan Spencer allora era soltanto un sprite che affrontava ambienti 2D, modellati e sviluppati per girare sui vecchi cabinati. Da quel periodo **Bionic Commando** ha subito diverse trasformazioni passando per altrettante piattaforme d'intrattenimento, fino ad arrivare sulle macchine da gioco odierne. L'impatto è di quelli frizzanti e l'adrnalina, per i nostalgici, scorrerà a fiumi, ma siamo sicuri che sia andato tutto per il verso giusto? Vediamolo insieme! La trama del nuovo Bionic Commando si potrebbe racchiudere in sei parole: nemico cattivo, eroe incacchiato, salvare e Terra. Ma gli sviluppatori **Grin** (**Wanted: Weapons of Fate** e **Terminator Salvation: The Game**) hanno voluto porre l'attenzione sul particolare e coinvolgete sistema di controllo. Come saprete il nostro protagonista sarà armato di un braccio meccanico in grado di permettere azioni spericolate in ogni direzione dello schermo. In molte occasioni avremo modo di spostarci in verticale dello schermo, arrampicandoci su costruzioni o strutture di diverso genere. Armeggiare con il mirino del braccio bionico e prendere i riferimenti visivi con la telecamera (totalmente gestibile da noi), risulta un esercizio davvero arduo, e solo dopo diverse ore di pratica riuscirete a padroneggiare tutto con sufficiente controllo. Peccato comunque che Bionic Commando soffra di alti e bassi anche sotto l'aspetto delle emozioni, perché se è vero che in alcune circostanze verremo rapiti dalle conseguenze avvincenti dell'azione proposta, in altre saremo traghettati senza troppe motivazioni. E' questo forse l'elemento che meno ci ha convinti… troppa linearità accompagnata a qualche picco di rara bellezza.**Bionic Commando** si è rivelato un prodotto dalle buone potenzialità, ma ci aspettavamo qualcosa di più!

DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Grafica 82
+ Ottimi gli ambienti esplorabili!
+ Animazioni ben riuscite!

Giocabilità 71
- Sistema di controllo complesso
+ Decisamente originale!

Sonoro 70
+ OST davvero completa...
- ... ma non piacerà a tutti!

Longevità 68
- Dieci ore di campagna...
- Multiplayer non adatto a tutti!

GLOBALE 70

SITO WEB

Publisher: Shin'En / **Genere:** Sparatutto / **Giocatori:** 1 - 2

SUPER ROBOT TAISEN OG SAGA ENDLESS FRONTIER

GLOBALE Un robot per amico... **7.0**

Monolith Soft ha osato creare un gioco che certamente farà infuriare i fan più accaniti della serie **SRT**: le dinamiche di gameplay completamente stravolte e la scelta di confinare i mitici Robot, capisaldi della saga, a meri compagni di supporto nelle retrovie del party o Summon da evocare in battaglia, sono elementi quantomeno bizzari per un gioco come **Endless Frontier**. Se tuttavia vi avvicinerete al titolo con l'ottica di cercare un buon rpg, allora quasi sicuramente non rimarrete delusi dall'acquisto.

Publisher: Namco Bandai / **Genere:** Platform / **Giocatori:** 1

KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

GLOBALE Se l'azione è... a ripetizione! **7.0**

Dodici anni nel mondo video ludico sono un'infinità. Per questo siamo sorpresi di constatare come Klonoa riesca a dimostrarsi un prodotto fresco. Il gameplay è semplice ed efficace, ricalca i canoni classici dei platform game e si sposa con un buon level design, che presenta intrigan-ti (ma forse un po' troppo semplici) enigmi da risolvere. Un'ottima chance per confrontarsi con le meccaniche create da **Namco-Bandai**.

Publisher: Electronic Arts / **Genere:** Musicale / **Giocatori:** 1

ROCKBAND UNPLUGGED

GLOBALE Una carriera stroncata! **6.5**

Rock Band Unplugged fallisce non tanto per cattive intenzioni o deficit tecnici, quanto per una scelta sbagliata: quella di non aver progettato questa versione assieme ad una periferica dedicata. La classica formula a base di mattoncini colorati, assoli e overdrive è qui riprodotta fedelmente, per quanto solo attraverso la pulsantiera di **Psp**, lacuna che rende il titolo obsoleto e poco accattivante. Inoltre è assente una componente multi giocatore, mentre la tracklist risente di un massiccio ripescaggio di brani dalle altre versioni.

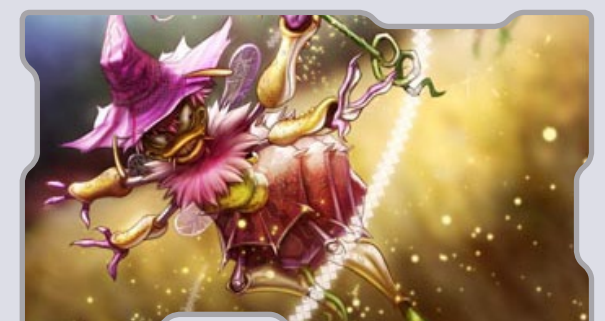
GIOCHI FLASH

Richiede ACROBAT READER 8 - (Clicca per scaricare)

MONSTERS EVOLUTION - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

SONY REGISTRA UN INCREDIBILE AUMENTO DI ISCRITTI E DECIDE DI PREMIARE LA COMMUNITY!

FREE REALMS ARRIVA A 1 MILIONE

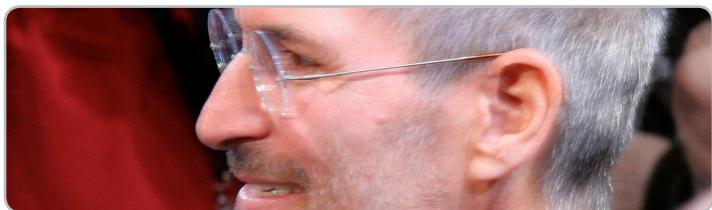
Ne avevamo parlato negli scorsi mesi. SONY ha deciso di puntare sui titoli online da scaricare gratuitamente e si può dire che questa volta ha davvero fatto centro: dopo solo venti giorni dall'apertura di **Free Realms**, titolo che ci porta in un mondo fantasy ricco di possibilità, il gioco ha registrato la notevole quota di un milione di iscritti. Per ringraziare dell'importante risultato, **SOE** premierà i giocatori di Free Realms con T-shirt virtuali e dalla grafica esclusiva. Il milionesimo iscritto, invece, riceverà una sottoscrizione a vita al gioco, una tuta da astronauta da utilizzare nel titolo e 10.000 Station Cash. Insomma, sembra proprio che la voglia di partecipare a titoli **Massive** stia diventando un'abitudine... a quando il traguardo dei due milioni?

ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

Sony Ericsson Aino

Non è un mistero, Sony Ericsson da anni punta molte delle proprie carte, in ogni settore in cui scende in campo, sulla multimedialità e sulla vasta offerta in quanto a funzioni, tradizionali ed innovative che siano. Anche in ambito mobile il colosso, nato dalla joint-venture tra Sony e la svedese Ericsson, ha cominciato a fare la voce grossa, ed il recentissimo Sony-Ericsson Aino ne è la dimostrazione. Un ampio display touchscreen da 3 pollici consente infatti di governare una miriade di funzioni del telefono, come il Wi-Fi, il GPS, la radio integrata, la fotocamera. Ma il climax si raggiunge collegando il telefono ad una PlayStation 3: Aino infatti è in grado di gestirne i contenuti multimediali. Mica male!

STEVE JOBS TORNA IN SCENA

Il CEO di Apple sta per tornare al timone

In questi mesi se ne è sentita la mancanza, ed in particolare i fan dei prodotti Apple. Steve Jobs, uno dei due fondatori della mitica casa di Cupertino, dei **Macintosh** (poi ribattezzati più semplicemente Mac), gli **iPod** e non ultimo il desideratissimo **iPhone**, ebbene sta per fare il proprio trionfale ritorno in scena dopo la pausa "sabbatica" presa per curarsi da una malattia. In molti subito dopo il suo annuncio avevano iniziato ad intravedere fosche nubi per il futuro della casa della "mela", ma il ritorno di **Steve Jobs** lascia ben sperare per un roseo futuro. E chissà che al suo ritorno il caro Steve non porti un netbook della mela sotto braccio...

NOKIA RIVELA PER SBAGLIO L'E72?

Paurosa gaffe o strategia oculata?

Tiene banco in questi giorni una notizia, già nell'aria da tempo a dire il vero, che ha suscitato piuttosto clamore nel mondo della telefonia mobile, ed il protagonista indiscusso di questa vicenda è l'**E72** del colosso finlandese **Nokia**, che è misteriosamente apparso in un video in rete prima di qualsiasi annuncio ufficiale. In un primo momento si è pensato ad una fuga di materiale prima della release da parte dell'ufficio stampa **Nokia**, anche se, stando ai soliti "ben informati", questa mossa sarebbe in realtà una mirata strategia da parte del colosso della telefonia per fare notizia e generare il cosiddetto "hype" attorno al dispositivo. Quale sarà la verità?

MOBILE GAMING

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI PER IL TUO TELEFONO CELLULARE!

THE SIMS 3

L'abbiamo atteso per oltre cinque anni... e finalmente è arrivato! Il simulativo di **Maxis**, famoso in tutto il mondo per aver portato la vita virtuale sui nostri schermi, raggiunge il sue terzo capitolo, che approfondisce e sviluppa gli elementi che abbiamo imparato ad apprezzare tra le pareti domestiche dei nostri Sim. Per i fan della serie... e non solo!

VOTO 88

TRANSFORMERS 2

L'attesissimo sequel di Transformers sta per arrivare nei cinema: come festeggiare l'evento se non affrontando una nuova missione in formato **Mobile**? Quest **T2** si rivela un divertente action sparatutto vecchio stile, ma con una realizzazione tecnica di alta caratura. Ritroveremo i personaggi del film... e tanta distruzione immediata e divertente!

VOTO 91

ARKANOID EVOLUTION

Alzi la mano chi non conosce Arkanoid! Uno dei puzzle game d'azione più famosi di sempre si appresta a sbarcare sui nostri cellulari. Questa nuova riedizione, intitolata **Evolution** e basata sul classico gameplay, introduce bonus e malus di tantissimi generi per aiutarci o metterci in difficoltà tra un rimbalzo e l'altro. Per i fan è un must... per gli altri è da provare!

VOTO 75

WORMS 08

Sono sempre loro! I vermi da guerra più distruttivi che la storia ricordi si apprestano ad invadere le terre 'mobile', in questo strategico tutto pecore ed esplosioni. **Worms 08** ci mette nei panni di simpatici personaggi, che dovranno darsi battaglia utilizzando le strane armi a loro disposizione. Facile da iniziare, impossibile da interrompere... in una parola: **Worms!**

VOTO 84

METAL GEAR

Eh già, avete capito bene: il classico di Hideo Kojima, rilasciato in Giappone alla fine degli anni '80, torna su cellulare nella sua versione originale! Un mito degli anni passati che ha lanciato la serie stealth più importante e affermata del pianeta... nei panni di **Snake** dovremo fermare l'arma da guerra chiamata **Metal Gear**...

VOTO 90

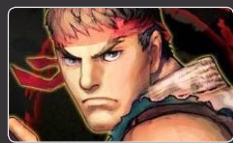
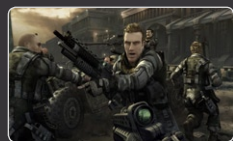
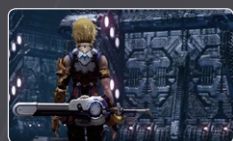
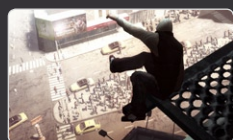
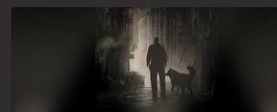
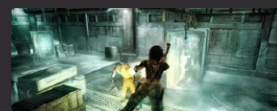
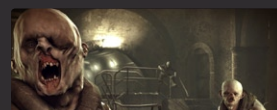
MISTERI DEL TEMPO

Titoli originali e interessanti! Grazie al supporto mobile, sono molte le software house che si cimentano in produzioni tecnicamente convincenti. Questo **Naufraghi: Misteri del Tempo** si rivela un action adventure anni '90, che ci porta sullo sfondo di una lunga serie di missioni ambientate in epoche differenti. Un concept semplice per un prodotto che convince!

VOTO 88

i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

CLASSIFICA

I MIGLIORI GIOCHI DI QUESTO MESE!

#	Gioco	Casa
1	STREET FIGHTER IV	CAPCOM
2	CHRONO TRIGGER	SQUARE-ENIX
3	KILLZONE 2	GUERRILLA GAMES
4	STAR OCEAN	SQUARE-ENIX
5	PROTOTYPE	ACTIVISION

I 5 più attesi...

- FIFA 2010
- DEAD TO RIGHTS
- SPACE MARINES
- WET
- RAGE

IL CLAN DEL MESE

PHOENYX TEAM

NOME CLAN: PHOENYX TEAM / FONDAZIONE: 2001 / GIOCHI: SPARATUTTO

Questo mese incontriamo il Phoenyx Team, una squadra di giocatori che predilige gli sparatutto in prima persona. I giocatori sono tutti ex **aCme** e hanno deciso di creare insieme un gruppo di gioco che sapesse rinascere proprio come la Fenice. Fondato a gennaio 2009, il PT si allena circa due - tre ore al giorno, per passione ma senza dimenticare traguardi ambiziosi; giocano prevalentemente alla serie di **Call Of Duty**, dal secondo al quinto capitolo, per partecipare... e vincere insieme! Tra gli avversari che reputano più forti trovano posto le squadre straniere, ma sono convinti che *"tutti si possono battere"*.

Il loro consiglio per tutti coloro che si avvicinano al mondo del gioco online: *"Divertitevi e non attivate il rosik mode!"*

HAI UN CLAN? CLICCA QUI

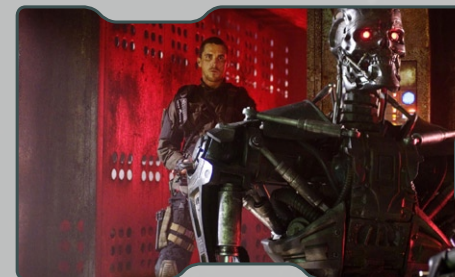
i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

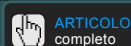
TERMINATOR SALVATION

"OGNI MACCHINA E' LETALE, QUALSIASI FORMA ABBIA"

RECENSIONE completa

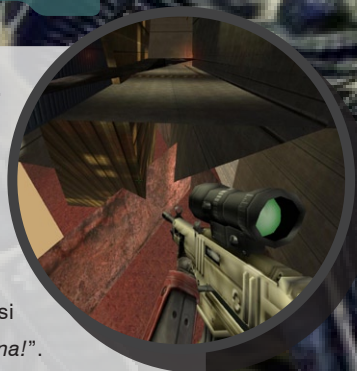
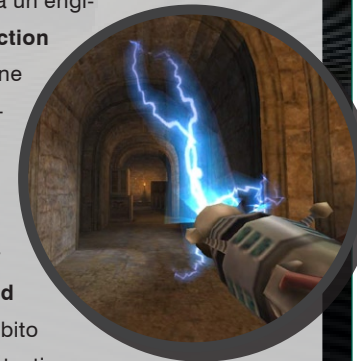
A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

E' così: i nerd / geek sono cresciuti. E marciano verso Hollywood. L'idea di trovarmi di fronte all'ennesimo sequel del popolare franchise anni '80 mi lasciava titubante. Non fraintendetemi, considero la creatura di **James Cameron** semplicemente geniale. Sottolineo, **James Cameron**. Perché poi, quando altri hanno messo le mani sulla vicenda, i risultati sono stati a dir poco altalenanti. Dove i primi episodi erano focalizzati su un concetto estremamente semplice, macchine intelligenti tornano indietro nel tempo per uccidere il loro più grande nemico quando è ancora indifeso, le aggiunte mi erano sembrate macchinose, dispersive. E così arriviamo a questo **Terminator: Salvation**, parte prima di una trilogia che sembra avere tutte le intenzioni di diventare un caposaldo della moderna fantascienza. Il futuro è arrivato: non è più una possibilità. La guerra alle macchine è lo status quo. Pochi umani, male armati, mal nutriti, si aggirano per le metropoli cercando di resistere. Fra questi **John Connor** (un **Christian Bale** in forma smagliante), futuro capo della resistenza. Il giorno del giudizio alla fine è arrivato. E, ad essere sinceri, con la sospensione dell'incredulità perfettamente oliata, ho provato la stessa sensazione di angoscia che i primi capitoli avevano saputo trasmettere ad una versione appena adolescente di me stesso. Quell'implacabailità, quella metodicità con cui le macchine si accaniscono e perfezionano i loro metodi è agghiacciante. Davvero la pellicola riesce a trasmettere sensazioni così intense, quasi alienanti. La storia è ambientata in un intervallo cronologico lasciato sin'ora inesplorato dalla serie: ancora nessuno, umano o macchina, ha raggiunto il passato. Eppure, potenza del paradosso temporale, ugualmente le macchine cercano di sterminare il soldato semplice **Connor** ed il futuro di lui padre, qui ancora adolescente, **Kyle Reese**. Mentre i destini di questi due giovani uomini si legano in maniera indissolubile, assistiamo ad una vera panoramica del mondo post olocausto. Gli scenari sono solo la prima delle cose che colpiscono allo stomaco. La genialità del diversificare i terminator, è inavvicinabile. In questo continuum ogni macchina è letale, qualsiasi forma abbia. La sceneggiatura è la vera macchina per uccidere: tutta una serie di citazioni strizzano l'occhio ai vecchi fan, ed alcuni risvolti lasciano semplicemente stupefatti: vedere comparire un **T-800** con le fattezze dello **Schwarzenegger** di venticinque anni fa ha un effetto potentissimo su chi è cresciuto con il refrain *'Ritornerò'* in testa. L'intero cast, virtuale e reale, contribuisce a dare questa sensazione, creando un'opera sia corale, ma anche ben focalizzata sulle figure chiave. Quando finalemente le luci si riaccendono in sala, si rimane con la voglia di vedere di più, di sapere di più. Le domande cui si trova una risposta sono molte meno degli interrogativi lasciati aperti. Alcune svolte, quasi filosofiche, costringono ad un coraggioso paragone con la trilogia di **Matrix**. Anzi, in un universo perfetto, questo Salvation sarebbe il giusto prequel al capolavoro dei fratello **Wachowsky**. L'ho detto, i nerd/geek hanno marciato su Hollywood. E forse adesso gli hanno messo in mano le chiavi. Punto.

IL NUOVO MILLENNIO

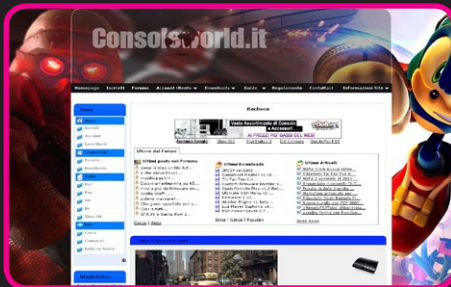
QUARTO APPUNTAMENTO CON LA STORIA DEGLI FPS

ARTICOLO completo

A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casadei**

Nel 2001 sono nati molti sparatutto capaci di influire sulle generazioni successive. In questo contesto, vediamo nascere uno degli **FPS** più folli della storia dei videogames, il successore spirituale di **Duke Nukem**, ovvero il mitico **Serious Sam - The First Encounte**r della **Croteam**. Sviluppato con un engine proprietario (il **Serious Engine**), rappresenta quella miscela fantastica di orde di nemici alla **Doom** e di puro umorismo alla **Duke Nukem** con frasi celebri come: "*Guarda mamma, sono un taglialegna!*".

Di tutt'altro genere è invece il gioco diretto da un genio del cinema horror, ovvero il **Clive Barker's Undying** della **DreamWorks Interactive**. La forte connotazione horror ed una trama di rilievo ne fecero subito un capolavoro del filone horror degli sparatutto, con l'innovazione di poter sparare con la mano sinistra e lanciare incantesimi con la destra. Tattico e non meno importante fu invece il tutt'ora apprezzato **Operation Flashpoint** dei **Bohemien**. La possibilità di poter guidare qualunque mezzo presente nella mappa, una grafica improntata al realismo e la presenza di solo elementi reali (o meglio fedelmente ripresi dalla realtà) ne fecero un mito, senza contare la buonissima esperienza multiplayer (successivamente migliorata da corpose patch).

Altro titolo del 2001, capolavoro (rispetto ai predecessori) degli sparatutto su **PS2**, completamente ottimizzato per rendere al meglio con il pad, ma soprattutto per l'essere stato sviluppato da un engine innovativo come il **GeoMod**, è **Red Faction** dei **Volition**. Ovviamente quando fu portato su **PC** dovette affrontare dei mostri sacri che ne oscurarono la bellezza (tra cui **Half-Life**), ma la possibilità di distruggere gli ambienti in tempo reale ed i livelli completamente percorribili sono stati poi alla base di molte evoluzione odierne. Sempre nelo stesso anno uscì uno dei titoli più attesi di sempre, un titolo carico di aspettative visto che il "babbo" aveva inventato il genere stesso degli **FPS**…Ebbene sì, sto parlando di **Return to Castle Wolfenstein** della **Gray Matter Studios**. La possibilità di giocare al classico di **Id Software**, ma con la grafica di **Quake III Arena** creò subito un hype immenso che venne ripagato da un titolo fantastico, completamente avvolgente e ben strutturato; unica pecca fu l'aver fuso due elementi discordanti che lo allontanavano dal predecessore, ovvero nazisti e zombie, inserendo anche elementi umoristici completamente estranei alla serie. Ed è proprio parlando di mostri che arriviamo ad **Alien Vs. Predator 2** della **Monolith**, capace di fondere bene insieme l'esperienza cinematografica con il gameplay, strutturando tre differenti campagne in funzione dei personaggi. E la nuova generazione inizia ad avvicinarsi...

I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO! CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

WWW.CONSOLEWORLD.IT

Consoleworld.it è un sito dedicato al mondo dei videogiochi. Oltre alle notizie per ciascuna piattaforma, è presente un forum frequentato da molti utenti e un'area download, dove trovare patch e utility da scaricare in maniera veloce e semplice!

WWW.ZIOZOIZ.COM

Ziozoiz.com è uno spazio dove trovare, in forma organizzata e intuitiva, moltissime risorse gratuite presenti su internet. Dai videogiochi ai software, avrete a disposizione numerose applicazioni da scaricare in un click. Sono presenti anche guid di HTML ed emulatori!

BOOKMARKS

LE NOVITA' DEL WEB!

A CURA DI FREEONLINE.IT

FREEONLINE.it

La guida alle risorse gratuite su Internet

Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

www.domandalo.com

Domandalo.com è una community italiana con Domande e Risposte su qualsiasi argomento. Registrandosi è possibile iniziare subito a partecipare proponendo le proprie domande o fornendo risposte alle domande aperte da altri utenti, per trovare facilmente aiuto su questioni eterogenee. Un sito in stile **Yahoo Answer**, in italiano.

tesine.studentville.it

Se avete problemi con le ricerche o con le discipline per gli esami, allora avete trovato il sito che fà per voi. Questa, infatti, è la sezione dedicata alle tesine per l'esame di maturità del sito **Studentville**. Qui potrete trovare oltre quattrocento tesine appartenenti alle diverse scuole superiori, organizzate in materie scolastiche.

www.mysql.com

I database MySQL è diventato il database open source più conosciuto al mondo grazie a prestazioni veloci, elevata affidabilità e facilità d'uso. È utilizzato in ogni continente, da singoli sviluppatori Web e da molte delle aziende più grandi e in più rapida espansione del mondo, potenziando siti Web con volumi d'accesso elevati.

i | ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

VidZone: Music Videos

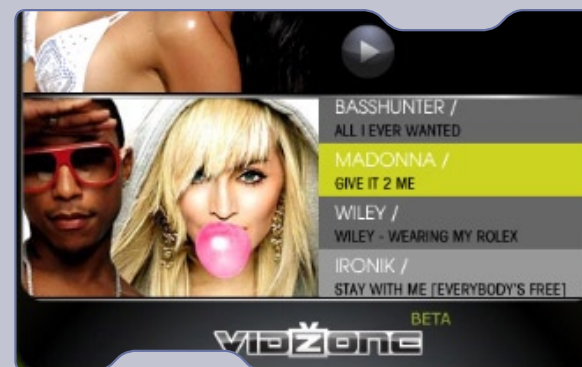
Playlists

MUSIC VIDEOS VidZone

ARRIVA VIDZONE

ECCO LO STREAMING VIDEO SU PLAYSTATION 3...

SPECIALE completo A cura di: **Edodo**

Se VidZone si promette leggero ed immediato al download (poco meno di una trentina di MB) il primo passo dopo l'installazione è un'inattesa e lunga pausa che tuttavia, ne siamo abbastanza certi, vede la sua lentezza nel numero di utenti attualmente connessi al lancio. Una volta avuto accesso al menu principale, avremo subito a schermo le playlist che questo servizio ci offre, potendole scorrere mediante uno scroll orizzontale e leggendo nella sezione sottostante di quali brani si componga la lista di riproduzione selezionata. Lo streaming è abbastanza celere nell'avvio, rivelandosi un **SD** che comunque non si fa odiare visto che raramente subisce pause od altri inconvenienti noti agli utenti più avvezzi allo streaming di multimedia content. Le possibilità di ricerca sono divise per video, per artista e per genere. La selezione di band e canzoni è ottima per varietà, e spazia dai **Nirvana** ad **Aretha Franklin**, ma povera per quantità effettiva legata ad ogni artista: basti pensare che sia dei **Queen** che di **Elvis** sono disponibili solo tre brani ciascuno... Comunque potremo anche sfruttare il **Remote Play** della nostra **PS3** e collegare il tutto alla **PSP**, con una visione pressoché perfetta!

BASSHUNTER / ALL I EVER WANTED
MADONNA / GIVE IT 2 ME
WILEY / WILEY - WEARING MY ROLEX
IRONIK / STAY WITH ME [EVERYBODY'S FREE]
BETA VidZone

anime

di Andrea "Xravy" Garroni

TORADORA!

Il Giappone è da qualche anno a questa parte una vera e propria sorpresa in campo mediatico, grazie ad un vastissimo bacino di utenza, in grado di sfornare anno dopo anno sorprendenti novità nel campo dei prodotti correlati all'animazione tradizionale ed ai manga. La "moda" di qualche anno fa (e che ancora oggi ha un grandissimo seguito tra gli otaku più incalliti), e diversi nostri lettori avranno sicuramente avuto modo di ascoltarne almeno uno, erano i Drama CD, dei supporti su cui, al posto della tradizionale OST, venivano incisi dialoghi o storie inventate su un determinato anime. Oggi i tempi sono cambiati, e la "moda" è un'altra: le light novel. Concepite come brevi storie testuali, le light novel sono diventate oramai una forte fonte di ispirazione per molti studi di animazione, che ne riprendono fedelmente la storia e la trasmutano in un anime (e, ancor più spesso, anche in manga e videogames).

Questo è il caso di "Toradora!", anime di 25 episodi, ancora inediti in Italia, realizzato dal celebre studio J.C. Staff.

La storia, semplice e piuttosto leggera, ci mette nei panni di Takasu Ryuji, un liceale con la faccia da teppista che si ritrova all'inizio dell'anno nella stessa classe della ragazza di cui è infatuato. Accidentalmente si scontrerà con Aisaka Taiga, infatuata del miglior amico di Ryuji, ma che è una delle ragazze più temute della scuola (con il vizietto, nonostante sia di bassa statura, di prendere letteralmente a calci chiunque non gli vada a genio). Ben presto i due scopriranno di avere parecchie cose in comune, e si aiuteranno a vicenda per conquistare le attenzioni dei due amati.

IN CONCLUSIONE

Uno dei migliori anime del 2008 che, nella sua semplicità, riesce a strappare parecchi sorrisi. Assolutamente consigliato a chi cerca qualcosa di non molto impegnativo.

RETRO

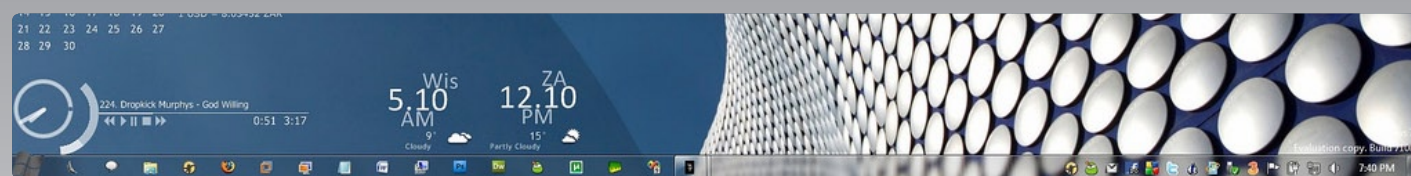
1996 SVILUPPO: CAPCOM / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1

GHOST'N'GOBLINS

IL GRANDE CLASSICO DEL DIVERTIMENTO ARCADE!

RECENSIONE completa — A cura di: **Massimo 'Slowly' Groppi**

Che le principesse siano tanto desiderabili è una cosa risaputa, specialmente se sono così carine come quella di Ghosts'n Goblins. Naturalmente, come insegna la storia dei videogiochi, ogni principessa che si rispetti deve essere rapita almeno una volta nella sua vita. Viene da sé che un valoroso eroe, meglio se un ben armato cavaliere, la salverà. O meglio, vista la difficoltà dei Coin Op anni '80, ci proverà... Certo che un cavaliere capace di restare in mutande se colpito dai nemici non rappresenta esattamente il nostro archetipo d'eroe, ma tant'è. **Capsule Computers** nel 1985 ci deliziava con un **Coin-Op** di piattaforme e azione, genere decisamente in voga ai tempi. **Ghosts'n Goblins** però aveva dalla sua, oltre che una difficoltà smisurata, anche un design dei livelli che non poteva non entusiasmare: il feeling con l'ambientazione, i colori e le musiche, sapientemente mixati per dare vita ad un mondo infestato dai mostri... Come tutti gli arcade anni '80 anche **Ghosts'n Goblins** aveva una difficoltà decisamente elevata: nemici che arrivavano da tutte le parti in massa e salti talvolta millimetrici ci mettevano a dura prova i meno navigati. Per **Capcom** e per tutti i giocatori... uno dei migliori Coin Op di sempre!

i RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

WINDOWS 7: L'EUROPA DICE NO AL PROGETTO DI MICROSOFT

La Commissione sta valutando la possibilità di inserire altri browser nel nuovo sistema operativo

Microsoft ha fatto sapere che Windows 7 arriverà in Europa senza **Internet Explorer** per evitare così una nuova presa di posizione da parte dell'Ue, che chiama in causa l'abuso di posizione dominante del gigante del software. Ma la Commissione Europea non ha accolto con favore la scelta e ha fatto sapere che è ancora in corso la ricognizione sul comportamento della multinazionale e, nel caso in cui fosse riconosciuta ufficialmente la lesione della concorrenza, non sarebbe sufficiente non dotare il sistema operativo di alcun browser. **Microsoft** come "rimedio", scrive la Commissione, dovrebbe invece offrire diverse alternative concrete, come i browser alternativi **Safari**, **Firefox**, **Chrome** e **Opera**. Secondo gli ultimi dati di **Net Applications**, **Firefox** detiene il 21% dell'utenza; Explorer il 67%; Safari sale all'8%, mentre Chrome ha sorpassato Opera, e oggi ha l'1,12%.

RIVOLUZIONE '.COM': SPAZIO A NOMI PRIVATI

Le estensioni saranno sostituite a partire dal prossimo anno

Ebbene sì, .org, .com, .net dal 2010 saranno solo un bel ricordo perché sembra che le aziende potranno sostituire le comuni estensioni con i propri nomi. La decisione è stata presa dall'**ICANN** (**Internet Corporation for Assigned Names and Numbers**), l'organismo che assegna i nomi dei domini e che soltanto dalla fine di settembre diventerà autonomo e indipendente. Sarà dunque la sua privatizzazione a permettere questo cambiamento dal quale molte grandi aziende trarranno beneficio. La liberalizzazione dei domini permetterà ai grandi brand di sfruttare a pieno la capacità che i loro nomi hanno di influenzare le persone. Immaginate ad esempio quanto Fiat, Microsoft e altre potranno "giocare" con i nomi dei domini.

AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!

KUPO!

DARK THIEF

ROGUELEADER MORGANA2005 HAWK

i TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

DISEGNO DEL MESE
Inviato da: XAVOR85

i TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

Disegni e Testi: **EVIL ATARU**

WWW.ATARU.IT http://evil-ataru.deviantart.com

DOPO IL SUCCESSO DI

EA È ORGOGLIOSA DI PRESENTARE: